

## **“DAKOCAN” GAME ASYIK UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PENCATATAN AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA**

Triawati Agusnila<sup>1</sup>

**Abstract:** *The learning objectives will be achieved maximally if the teacher can create the comfortable situation for students in the learning process. Therefore, it needs a new alternative way to optimize the learning by applying an accounting game method by using Dakocan media. Dakocan can help facilitating the learning process in the classroom to improve students' activeness and students' learning outcomes. The purpose of this study was to determine whether Dakocan can improve the students' activeness and learning outcomes on Service Company Accounting records. It was a Classroom Action Research conducted in two cycles. The data were collected by observation, interview, documentation, questionnaires, and test. Then, the data were analyzed by percentage analysis and qualitative descriptive analysis. The students' activeness increased up to 74.08% on the first cycle which it was only 54.05% on the initial observation. The learning completeness (students who achieve mastery learning) was 26 students or 72.22%, meanwhile the average score of daily tests was 78.08%. Then, students' activeness rose up to 87.35% on the second cycle with the learning completeness was 33 students or 91.67%, and the average score of daily tests was 82.89%.*

**Keywords:** *Dakocan, Activeness, Learning Outcomes, Service Company Accounting Records*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses perubahan. Perubahan dapat mencakup banyak hal, perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, perubahan dari tidak bisa menjadi bisa, dan perubahan dari tidak baik menjadi lebih baik. Di sekolah pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan siswa. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pihak yang melakukan proses pembelajaran di sekolah adalah guru, siswa, serta hal lain yang terkait dalam proses tersebut.

---

<sup>1</sup> Guru SMA Negeri 1 Bobotsari, Purbalingga Jawa Tengah

Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan banyak cara guna mencapai berbagai macam tujuan. Agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal tentunya guru sebagai pendidik akan terus menerus dituntut untuk selalu mengembangkan metode pembelajarannya. Kreativitas mengelola proses pembelajaran diperlukan guru agar mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan (Narwati, 2011). Bahkan menurut Hernowo menyampaikan bahwa "*learning is most effective when its fun*" (Narwati, 2011). Strategi yang sangat cocok dan menarik siswa dalam pembelajaran sebisa mungkin mengandung unsur "PAIKEM-GEMBROT" (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, gembira dan berbobot) supaya tidak menimbulkan rasa bosan pada siswa, apalagi separuh dari proses pembelajaran yang terjadi pada anak adalah di lingkungan sekolah. Konsep pembelajaran efektif juga disampaikan Chatib (2012) yaitu dalam strategi pembelajaran, ketika guru mengajar, belum tentu siswanya belajar. Ketika siswa banyak melakukan aktivitas, itulah sebenarnya saat siswa belajar.

Banyak model, metode, dan strategi pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru ketika melakukan proses pembelajaran di kelas. Bahkan guru dapat berinovasi menciptakan model-model pembelajaran baru, hanya perlu diingat bahwa dibutuhkan kejelian dan ketelitian guru untuk bisa menerapkan model, metode dan strategi pembelajaran tersebut sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. Jangan sampai justru terjadi *misslearning* atau pembelajaran keliru, disebabkan guru kurang jeli memilih model, metode, dan strategi pembelajaran dengan materi yang diajarkan. Jika demikian halnya, maka hasil perolehan dari proses pembelajaran tersebut menjadi kurang maksimal.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMA Negeri 1 Bobotsari Purbalingga Tahun Pelajaran 2012/2013 memuat akuntansi sebagai satu materi yang diajarkan kepada siswa kelas XI Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Standar Kompetensi (SK) yang terangkum dalam pengembangan silabus mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS mengandung tujuan agar siswa mampu memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa, dari tujuan ini siswa dituntut untuk menguasai ilmu akuntansi dengan harapan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Banyak siswa berpersepsi akuntansi itu sulit, karena akuntansi banyak melakukan perhitungan, sedangkan kecenderungan anak-anak IPS mereka lebih suka hapalan dari pada menghitung. Persepsi-persepsi ini sedikit banyak telah berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam mempelajari akuntansi sehingga menimbulkan satu masalah yaitu rendahnya hasil belajar.

Atas dasar kenyataan inilah, perlu adanya upaya serius untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan melakukan kegiatan evaluasi yang dilakukan guru mencakup evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar sehingga siswa diharapkan tidak pasif dan bosan dalam menghadapi atmosfer pembelajaran di kelas sesuai tujuan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa siswa yang belajar di sekolah, direncanakan dan diprogramkan oleh guru dengan sebaik-baiknya, guru berkepentingan untuk mendorong siswa aktif belajar karena sebagai pendidik generasi muda bangsa, guru berkewajiban mencari dan menemukan masalah-masalah belajar yang dihadapi oleh siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2002).

Dari latar belakang ini, perlu dicari alternatif pemecahan dengan melakukan inovasi dan pendekatan, baik itu dalam penggunaan media ataupun metode

penyampaian sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan. Dari dasar di atas, perlu mencoba memberi satu alternatif cara mengoptimalkan pembelajaran akuntansi melalui penerapan metode permainan menggunakan media dadu kocok yang bernama Dakocan. Metode dan media permainan ini pernah diterapkan penulis dalam sebuah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dan pada pelaksanaannya mampu menciptakan ruang yang menyenangkan bagi setiap siswa. Seperti di sampaikan Susanto (2012) bahwa kegunaan permainan atau *games* dalam pembelajaran mempunyai dampak yang luar bisa pada upaya pencerahan bagi tugas-tugas guru. *Games* dapat pula dipakai sebagai pendekatan kepada siswa dan mencari suasana rileks dalam belajar sehingga siswa akan lebih aktif merespons apa yang diajarkan oleh gurunya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Dakocan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pencatatan akuntansi perusahaan jasa.

### Hasil Belajar Siswa

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. Sedangkan menurut Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Hal yang serupa diutarakan Sudjana (2010) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Sedang menurut Purwanto (2011) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasar pendapat ahli tersebut maka yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran yang umumnya dinyatakan dalam angka angka.

### Akuntansi Perusahaan Jasa

Menurut AICPA "Accounting is the art of recording, classifying, and summarizing in a significant manner and in terms of money, transaction and events which are in part at least, of a financial character, and interpreting the results there of". Berdasar definisi tersebut maka Akuntansi adalah suatu proses pencatatan, pengidentifikasian, pengklasifikasian, peringkasan dan pengkomunikasian serta penginterpretasian transaksi keuangan yang terjadi di perusahaan yang dapat digunakan oleh pengguna informasi keuangan untuk mengambil keputusan ekonomi terhadap perusahaan tersebut (Santoso, 2012).

Informasi keuangan ini akan berguna dan dibutuhkan oleh pihak-pihak yang berkepentingan untuk mengambil keputusan ekonomi terhadap perusahaan yang bersangkutan. Pada dasarnya pihak pihak yang membutuhkan informasi keuangan

perusahaan dibedakan menjadi pengguna internal dan pengguna eksternal. Pengguna internal informasi keuangan adalah manajer, baik manajer pemasaran, produksi, keuangan dan yang lainnya. Manajer tersebut membutuhkan informasi keuangan untuk merencanakan, mengorganisasikan dan mengelola perusahaan, memproyeksikan laba dan melakukan evaluasi keefisienan dan keefektifan dari pengelolaan perusahaan dan untuk tindakan koreksi yang diperlukan. Sedangkan pengguna eksternal informasi keuangan terdiri dari investor, Kreditor, Pemerintah, Serikat Pekerja, Pelanggan, peneliti, konsultan.

Pada dasarnya penggolongan perusahaan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, yaitu dari sudut pandang kegiatan utamanya dan badan hukumnya. Berdasar kegiatan utamanya perusahaan dapat dibagi menjadi perusahaan jasa, perusahaan dagang dan perusahaan manufaktur. Perusahaan jasa adalah perusahaan yang kegiatan utamanya memberikan jasa kepada konsumen untuk memperoleh laba. Dalam perusahaan jasa tidak ada persediaan barang dagang. Contoh Kantor Akuntan Publik (KAP), Pengacara, Hotel, Bengkel, Tukang Cukur, Travel, Angkutan. Perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatan utamanya membeli barang dagang, dan menjualnya kembali tanpa mengubah bentuk, ukuran dan isi dari barang tersebut, dengan tujuan untuk mendapatkan laba. Dalam perusahaan dagang terdapat persediaan barang dagang. Contohnya seperti swalayan, Dept. Store, Dealer, toko kelontong dan lain lain. Sedangkan perusahaan manufaktur adalah perusahaan yang kegiatan utamanya memproduksi barang, yaitu mengolah bahan mentah menjadi barang jadi untuk dijual dalam rangka mendapat laba. Dalam perusahaan manufaktur terdapat persediaan bahan mentah, barang setengah jadi/dalam proses dan barang jadi. Contoh pabrik sepatu, pabrik roti, pabrik minuman.

Pada dasarnya setiap perusahaan dalam pembukuannya mengikuti sebuah siklus akuntansi, baik perusahaan jasa, dagang maupun manufaktur. Siklus akuntansi adalah suatu rangkaian kegiatan perusahaan untuk menghasilkan informasi keuangan suatu perusahaan yaitu dari bukti keuangan, jurnal umum, posting ke buku besar, buku besar (buku besar pembantu pada perusahaan dagang), neraca saldo, kertas kerja, penyesuaian, laporan keuangan, jurnal penutup, neraca, jurnal pembalik (optional) dan kembali ke awal periode dan berulang ulang terus (Santoso, 2012).

### **Keaktifan Siswa**

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menghasilkan transfer pengetahuan yang mendalam melalui interaksi yang intensif antara siswa dengan siswa ataupun antara guru dengan siswa. Interaksi ini menghasilkan suasana pembelajaran di kelas menjadi nyaman, segar dan kondusif serta menyenangkan. Hal ini karena masing masing siswa dapat melibatkan kemampuannya baik keilmuan maupun kemampuan berkomunikasi semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan, pemahaman dan keterampilan yang mendalam yang akan berujung pada peningkatan hasil belajar siswa.

Keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran dapat dimasukkan sebagai salah satu indikator adanya rasa keinginan atau motivasi siswa untuk belajar yang besar untuk memahami materi pembelajaran. Siswa dapat dikatakan memiliki keaktifan dalam mengikuti pembelajaran ketika dalam pembelajaran siswa sering bertanya kepada guru

atau siswa lain, mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Pada dasarnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu keaktifan jasmani dan keaktifan rohani. Keaktifan jasmani yaitu siswa berperilaku atau melibatkan seluruh anggota badannya, seperti membuat sesuatu, bermain maupun bekerjasama membuat sesuatu. Jadi tidak hanya duduk melihat, mendengarkan dan pasif semata. Sedangkan keaktifan rohani yaitu siswa memikirkan, merenungkan materi yang sedang menjadi topik untuk dipahami dan dilakukan menjadi aktivitas jasmani. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa keaktifan adalah siswa aktif mengolah informasi yang diterima dan berusaha berperilaku dengan seluruh anggota badannya untuk mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

Menurut Sudjana (2010) keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dirumuskan dalam beberapa indikator yaitu: (a) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, (b) Terlibat dalam pemecahan masalah, (c) Bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, (d) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah, (e) Melaksanakan diskusi kelompok, (f) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya, (g) Kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas / persoalan yang dihadapinya, (h) Kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang dihadapinya.

Sudjana (2010) juga menjelaskan masing masing indikator yaitu: (1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, maksud dari indikator ini adalah siswa ikut serta dalam proses pembelajaran misalnya siswa mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dan sebagainya. Sedangkan indikator terlibat dalam pemecahan masalah diartikan ikut aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas dalam kelas, misalnya ketika guru memberi masalah/ soal siswa ikut membahas. Lebih lanjut yang dimaksud indikator bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya yaitu jika tidak memahami materi/ penjelasan dari guru hendaknya siswa melontarkan pertanyaan, baik pada guru/siswa lain.

Indikator berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah yaitu siswa berusaha mencari informasi/cara yang bisa digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah/soal, yaitu siswa mencari informasi dari buku bertanya, internet dan lain lain. Indikator melaksanakan diskusi kelompok maksudnya yaitu melakukan kerja sama dengan teman diskusi untuk menyelesaikan masalah/soal. Sedangkan indikator menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya yaitu menilai kemampuan dirinya yaitu dengan mencoba mengerjakan soal setelah guru menerangkan materi. Indikator melatih diri dalam memecahkan soal/ masalah, yaitu siswa dapat mengerjakan soal/ permasalahan, dengan mengerjakan LKS. Maksud dari indikator tersebut adalah dapat menyelesaikan soal/masalah yang pernah diajarkan/dibahas bersama, yaitu siswa mengerjakan LKS. Pada indikator kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang dihadapinya maksudnya adalah menggunakan/menerapkan rumus/langkah langkah yang telah diberikan dalam soal yang dihadapi dalam kelas.

Pada dasarnya tujuan sekolah formal adalah untuk mendidik peserta didik baik dari unsur kognitif (pengetahuan, ilmu, dan ketrampilan sesuai jurusannya) maupun

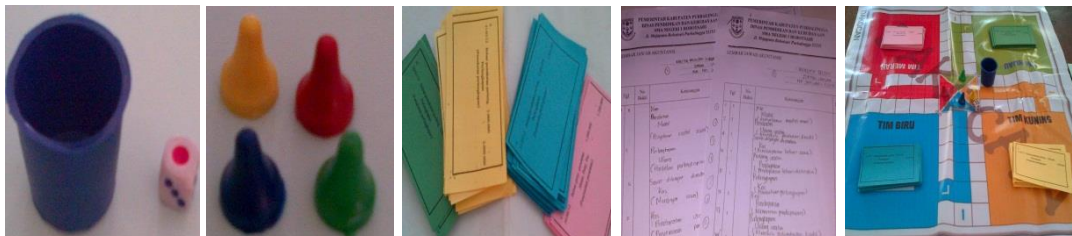
afektif (sikap) dan juga unsur psikomotor yaitu keterampilan yang merupakan hasil dari pembelajaran. Meningkatkan keaktifan siswa pada saat PBM agar mampu berinteraksi dengan baik, akan meningkatkan kemampuannya di bidang yang lain, misalnya: berkomunikasi, bersosialisasi, percaya diri, kerjasama, tanggung jawab atas kesadaraanya sendiri (pribadi yang bertanggung jawab).

Dalam pembelajaran, guru merupakan penanggung jawab kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sebab guru yang langsung memberikan kemungkinan bagi para siswa belajar dengan efektif melalui pembelajaran yang dikelolanya. Kehadiran guru dalam proses belajar mengajar atau pengajaran masih tetap memegang peranan penting. Pada saat ini peranan guru dalam proses pengajaran belum dapat digantikan oleh mesin, radio, tape recorder ataupun komputer yang paling modern sekalipun. Masih terlalu banyak unsur manusiawi seperti sikap, sistem nilai, perasaan, motivasi kebiasaan dan lain-lain yang merupakan hasil dari proses pengajaran, tidak dapat dicapai melalui alat-alat tersebut.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa guru memegang peranan penting terhadap proses pembelajaran siswa melalui pembelajaran yang dikelolanya. Untuk itu guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa, agar mereka dapat melakukan berbagai aktivitas belajar dengan efektif. Dalam menciptakan interaksi yang baik diperlukan profesionalisme dan tanggung jawab yang tinggi dari guru dalam usaha untuk membangkitkan serta mengembangkan keaktifan belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih memperhatikan siswa. Sebab segala keaktifan siswa dan perhatian siswa dalam belajar sangat menentukan bagi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri (Mulyasa, 2004).

### **Dakocan sebagai Media Pembelajaran**

Dakocan singkatan dari dadu kocok pencatatan akuntansi. Dakocan merupakan media permainan hasil kreasi inovasi penulis yang diciptakan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran di kelas, khususnya pada materi pembuatan jurnal umum dan buku besar perusahaan jasa. Peralatan permainan dakocan antara lain papan permainan yang berisi 4 petak besar pada sudut-sudutnya sebagai tempat perusahaan jasa, dadu, kartu transaksi, lembar pencatatan, bidak dengan 4 warna yang berbeda, dan tempat pengocok dadu.



Gambar 1. Peralatan Permainan Dakocan

Aturan mainnya adalah: tiap kelompok tidak boleh lebih dari 4 pemain. Tiap pemain mendapatkan satu perusahaan jasa yang akan dibuat pencatatan akuntansinya. Untuk menempati perusahaan mana yang menjadi miliknya, pemain harus mengocok dadu terlebih dahulu, bagi yang mendapat mata dadu terbesar akan diberi kesempatan untuk memilih terlebih dahulu, dan seterusnya sampai yang terakhir. Setelah masing-masing mendapat satu perusahaan sesuai pilihan, selanjutnya dilakukan pengocokan kembali untuk menentukan siapa yang akan memulai bermain beserta dengan urutannya. Urutan permainan disesuaikan dengan urutan besarnya mata dadu yang didapat. Semua bidak dan kartu transaksi ditempatkan pada masing-masing perusahaan sesuai warna. Jika sudah memulai star dan masuk petak berjalan, pemain akan melangkah sebanyak mata dadu yang muncul. Tiap berhenti pada petak jalan, pemain mengambil kartu transaksi, isi kartu transaksi ini dicatat pada lembar pencatatan. Kartu transaksi yang disediakan untuk tiap pemain adalah 20 lembar.

Pemain harus melalui semua petak jalan yang sudah disediakan sesuai alurnya untuk mencapai finish. Jika pemain sedang berhenti di jalan dan tiba-tiba ada pemain lain yang berhenti pada posisi yang sama, maka pemain pertama yang posisinya tergantikan harus masuk ke rumah kembali dan mendapat pengurangan permainan 1 kali putaran. Setelah satu kali putaran baru boleh main kembali. Ini bertujuan untuk melatih jiwa kompetisi yang sportif. Penilaian pemain diambil dari jumlah skor benar. Tiap kelompok akan diambil peringkat 1, 2, 3 dan 4. Tiap-tiap peringkat akan diadu lagi dengan pemain pada kelompok lain yang mempunyai peringkat sama sampai kemudian ditemukan satu orang pemain yang menang pada tiap peringkatnya. Dan inilah yang nanti dinobatkan sebagai pemenang 1, 2, 3 dan 4. Lama permainan dibatasi oleh waktu yaitu 15 menit tiap satu kali main.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Setting* penelitian dilakukan dalam dua siklus, siklus I. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bobotsari yang berjumlah 36 siswa dengan pertimbangan pada pengamatan awal: *pertama* kelas XI IPS 2 memiliki prestasi belajar paling rendah pada ulangan harian II dengan ketuntasan belajar hanya 48,65%, *kedua* persentase peran aktif siswa hanya 54,05%, *ketiga* pembelajaran di kelas XI IPS 2 belum menggunakan media yang menyenangkan buat siswa.

Data penelitian diambil dari hasil observasi dalam urutan kegiatan penerapan media permainan, angket, jurnal, hasil prestasi belajar, dan wawancara. Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Data observasi yang telah diperoleh dihitung kemudian dipersentase untuk mengetahui sejauh mana peningkatan yang dicapai dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan siswa dianalisis secara kualitatif deskriptif untuk melengkapi dari hasil angket sehingga diperoleh data mengenai respon siswa terhadap pembelajaran secara lebih akurat. Hasil tes belajar siswa yang dilaksanakan pada akhir pertemuan ditambahkan pada skor kelompok. Hasil tes belajar pada akhir siklus juga dihitung nilai rata-ratanya. Hasil tes pada akhir siklus I dibandingkan dengan siklus II.

Indikator keberhasilan dalam penelitian adalah (1) Meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan keaktifan siswa dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase setiap aspek keaktifan yang diamati

(sekurang-kurangnya  $\geq 75\%$ ). (2) Meningkatnya jumlah siswa yang tuntas dalam ulangan harian pada materi pencatatan akuntansi perusahaan jasa dengan KKM 75 (sekurang-kurangnya  $\geq 75\%$ ). (3) Rata-rata hasil ulangan harian pada pokok bahasan pencatatan akuntansi perusahaan jasa yang dicapai oleh siswa minimal 75.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan permainan menjadi suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bobotsari Purbalingga. Saat permainan ini digunakan dalam penelitian, tinjauannya adalah tentang penggunaan media permainan Dakocan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan sesuai kaidah prosedur PTK yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dengan 2 kali siklus.

*Pertama:* Kondisi awal penelitian, observasi dilakukan pada saat pembelajaran sebelum menggunakan permainan dakocan. Instrumen observasi antara lain aspek keaktifan mengerjakan soal-soal yang diberikan guru, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan, konsentrasi dalam pembelajaran, dan kerja sama dalam kelompok. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa rata-rata peran aktif siswa dengan kategori aktif, hanya mencapai 54,05%. Data hasil belajar pada kondisi awal diambil dari hasil ulangan harian siswa pada materi persamaan akuntansi, dari sini diperoleh data rata-rata ulangan harian hanya 48,65%. Sebanyak 18 siswa tuntas dan 19 siswa belum tuntas.

*Kedua:* Pada siklus I pembelajaran dilakukan sesuai dengan prosedur permainan. Dari proses pembelajaran pada siklus I yang dilakukan dalam enam kali pertemuan ini diperoleh data prosentase ketercapaian keaktifan siswa pada siklus I sebesar 74,08%. Hasil ulangan harian pada siklus I menunjukkan jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM (75) 26 siswa atau 72,22%. Sedangkan rata-rata nilai siswa sebesar 78,08.

*Ketiga:* Keseluruhan proses pada siklus I di refleksi sebagai dasar untuk perencanaan pada siklus II. Pada dasarnya peran aktif siswa dan hasil belajar pada siklus I mengalami kenaikan dibandingkan dengan kondisi awal tetapi prosentase ketercapaiannya belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang peneliti harapkan, dengan demikian perlu adanya perbaikan untuk tahap siklus berikutnya. Dalam pelaksanaan tindakan, ada beberapa hal yang menjadi catatan guru, yaitu: 1) Guru perlu memberikan perhatian lebih pada anggota kelompok yang cenderung individual, sehingga tidak terjadi dominasi beberapa siswa. 2) Guru memberi teguran secara tegas pada siswa yang cenderung pasif, tidak serius bahkan bermain-main sendiri dengan teman lain. 3) Efektifitas waktu dalam pengambilan data kurang optimal, waktu permainan yang hanya 15 menit sering ada penambahan, sehingga perlu lebih tegas memberikan batas waktu. 4) Media permainan dibuat lebih menarik.

*Keempat:* Tindakan yang akan diberikan pada siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I. Dari proses pembelajaran pada siklus II yang dilakukan dalam lima kali pertemuan ini diperoleh data prosentase ketercapaian keaktifan siswa pada siklus II sebesar 87,35%. Hasil ulangan harian pada akhir siklus II sebagai berikut: jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM (75) 33 siswa atau 91,67%. Sedangkan rata-rata nilai siswa sebesar 82,88. Peran aktif siswa dan hasil belajar siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Dalam pelaksanaan tindakan ada



beberapa catatan yaitu: sebagian besar siswa sudah memahami konsep pencatatan akuntansi perusahaan jasa dan sudah mampu membuat pencatatan transaksi kedalam jurnal serta melakukan posting jurnal ke dalam buku besar, siswa antusias dalam mengikuti tahapan pembelajaran dan anggota kelompok terlibat aktif. Berdasarkan tabulasi data hasil observasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Pencapaian Indikator Kinerja Siklus I dan Siklus II

Indikator Kinerja	Siklus		Peningkatan	Keterangan
	I	II		
Meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dilihat dari peningkatan rata-rata prosentase setiap aspek keaktifan yang diamati (sekurang-kurangnya $\geq 75\%$ )	74,08%	87,35%	13,62%	Indikator kinerja tercapai
Meningkatnya jumlah siswa yang tuntas dalam ulangan harian pada materi pencatatan akuntansi perusahaan jasa dengan KKM 75 (sekurang-kurangnya $\geq 75\%$ ).	72,22%	91,67%	19,45%	Indikator kinerja tercapai
Rata-rata hasil ulangan harian pada pokok bahasan pencatatan akuntansi perusahaan jasa yang dicapai oleh siswa minimal 75.	78,08	82,88	4,8	Indikator kinerja tercapai

Pembelajaran monoton yang dilakukan guru di kelas belum mampu membuat anak menjadi aktif, dengan demikian pola pikir dan kreativitas anak belum dapat berkembang dengan baik. Hal ini berdampak hasil pembelajaran anak tidak maksimal. Dengan demikian, diharapkan seorang guru sebagai elemen terpenting dalam ruang lingkup proses pembelajaran di sekolah, perlu kiranya melakukan suatu tindakan pembelajaran yang dapat menarik siswa di kelas, salah satunya bisa dengan menggunakan metode, model, ataupun teknik pembelajaran kreatif atau memanfaatkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan harapan pemerintah ke depan pada penerapan kurikulum 2013 yang diprogramkan, bahwa pada proses pembelajaran, siswa menjadi centralnya dan guru hanya sebagai fasilitator.

Salah satu langkah yang dilakukan adalah melakukan pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan media permainan bernama dakocan yang merupakan hasil karya inovasi penulis dengan memanfaatkan media sederhana. Media permainan dalam pembelajaran tidaklah harus mahal, justru dengan memanfaatkan media yang sederhana dan mudah dibuat menjadi nilai plus dalam pembelajaran. Hasil pembelajaran dengan permainan tersebut membuktikan bahwa dengan permainan sederhana berupa dakocan, dapat meningkatkan peran aktif siswa pada proses pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat melalui kenaikan tingkat keaktifan dan perolehan nilai ulangan harian.

Dari sini juga ditemukan kunci utama untuk bisa membuat pencatatan akuntansi berupa jurnal umum dan buku besar adalah dengan banyak berlatih, sebab pencatatan akuntansi merupakan ketrampilan, ketrampilan akan semakin dikuasai jika kita mengasahnya dengan banyak melakukan latihan. Ternyata dengan segala kemudahan dampak dari kemajuan teknologi yang saat ini mudah dijumpai siswa, hal ini justru

membuat siswa menjadi malas belajar. Mereka cenderung memanfaatkan teknologi dan fasilitas kemudahan yang ada untuk bermain. Mereka menganggap bahwa belajar merupakan kegiatan monoton yang tidak mengasyikan dengan demikian guru harus betul-betul dapat membuat model pembelajaran yang membuat anak bermain sambil belajar, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media permainan dakocan.

Hasil penelitian yang menemukan bahwa dengan metode pembelajaran Dakocan yang merupakan salah satu pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa ini sejalan dengan pendapat Suhadi (2010) bahwa beberapa strategi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kelas adalah dengan metode pembelajaran kooperatif, yang dapat dimodifikasi dari kreaktivitas guru.

Pembelajaran dengan permainan Dakocan, memang tidak selalu berjalan mulus, ada beberapa kendala yang dihadapi seperti waktu permainan yang kadang melebihi batas waktu yang ditetapkan sehingga proses pembelajaran yang mempunyai jatah waktu satu kali pertemuan 2 x 45 menit, harus menjorok pada jam pelajaran berikutnya karena siswa masih melakukan permainan. Selain itu, teknik permainan yang hanya berjalan melingkar dari star ke finish dan hanya tersedia 20 kartu transaksi kadang membuat kendala karena ada siswa yang sudah selesai sebelum batas waktu yang ditentukan, dan juga aturan main yang mengharuskan anak masuk ke star kembali membuat anak sedikit kecewa, namun demikian, apapun aturan main yang dibuat pada permainan Dakocan, ini dilakukan demi tujuan yang baik yaitu membuat anak menjadi tertarik dengan pelajaran akuntansi serta melatih anak mempunyai jiwa kompetisi yang sportif.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran pencatatan akuntansi dengan permainan dakocan dapat meningkatkan peran aktif siswa dengan pencapaian sebesar 87,35% (indikator kinerja 75%). Pembelajaran dengan permainan dakocan dapat meningkatkan siswa yang tuntas ulangan harian pada materi pencatatan akuntansi perusahaan jasa dengan KKM 75 (sekurang-kurangnya  $\geq 75\%$ ), dengan pencapaian sebesar 91,67% atau 33 siswa. Pembelajaran dengan permainan Dakocan dapat meningkatkan rata-rata hasil ulangan harian siswa pada pokok bahasan pencatatan akuntansi perusahaan jasa dengan pencapaian sebesar 82,88%.

Saran yang diajukan yaitu permainan Dakocan dalam pembelajaran ini dapat diterapkan oleh para guru dengan lebih baik apabila waktu diatur dengan baik serta sarana permainan disiapkan dengan lebih teliti lagi.

**DAFTAR REFERENSI**

- Chatib, Munif. 2012. *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa Learning.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2004. *Menjadi Kepala Sekolah Profesional*. Bandung. Rosda
- Narwati, Sri. 2011. *Creative Learning: Kiat Menjadai Guru Kreatif dan Favorit*. Yogyakarta: Familia.
- Purwanto, Ngalim. 2011. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Santoso, Jarot Tri Bowo. 2012. *Pengantar Akuntansi*. Kediri: Jenggala Pustaka
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda
- Suhadi.2010. Cara cara mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran. Alifa Altenative Media. [www.suhadinet.wordpress.com](http://www.suhadinet.wordpress.com) diunduh. 2 Nopember 2013
- Susanto, Eko. 2012. *60 Games untuk Mengajar Pembuka Penutup Kelas*, Yogyakarta: Lukita.